Taller de audiovisual para organizaciones

- Enero 2014 -

3º Sesión : Introducción al montaje y uso de adobe premier

RecuperAcción Comunitaria

ECP Escuela de Comunicación Popular

El Montaje

El montaje es el proceso final de la producción, y consiste, además del procedimiento técnico de unir las imágenes en base a un guión técnico previo, en otra fase creativa donde la pieza audiovisual se vuelve a escribir, constituyendo otro elemento más del lenguaje audiovisual.

El montaje no solo le otorga continuidad narrativa a una historia, sino que también es capaz de transmitir emociones y sensaciones mediante la yuxtaposición de imágenes. Este descubrimiento se le conoce como efecto Kuleshov, donde un plano de aparente neutralidad adquiere sentido en base al que le continúa:

Este efecto es el precedente del cine ruso y el aporte de la teoría de Eisenstein a la cinematografía mundial. Su teoría del lenguaje cinematográfico se basa en que el film se completa en el espectador, mediante el nuevo sentido que generan las imágenes yuxtapuestas y no tanto en una escala de planos o en movimientos de cámara.

Si bien El Acorazado Potemkin es la única película realizada enteramente con este tipo de montaje, su herencia consiste en un tipo de montaje llamado montaje expresivo o intelectual, que se utiliza hasta el día de hoy.

Tipos de montaje según:

1) **Función narrativa:** el objetivo es contar, relatar, describir.
   a) Lineal: secuencia capitular. Puede abarcar mucho tiempo en un lapsus.
   b) Inverso: cada módulo temporal es cronológicamente anterior al que le precede en montaje, por ejemplo: Memento.
   c) Paralelo: historias que se cuentan paralelamente. No necesariamente son simultáneas.
   d) Alterno: historias que suceden al mismo tiempo y que se unifican en un punto.
2) **Función expresiva:** su objetivo no es hacer avanzar la historia, sino que generar en el espectador una emoción o sensación.
   a) Intelectual: secuencia de imágenes que no necesariamente tienen algo en común y que el espectador debe hacer un esfuerzo intelectual para relacionarlas entre sí. Ejemplo: cuando en las caricaturas un personaje se enoja y le sigue una imagen de una explosión.
   b) Tonal: Montaje más poético, busca producir sensaciones y emociones difíciles de describir desde otro lenguaje que no sea el audiovisual. Usa como recurso la resignificación de imágenes para expresar sensaciones.
   c) Rítmico: La imagen y el montaje se definen a partir de elementos narrativos sonoros
   d)
   e) que marcan el ritmo de la narración
   f) Métrico: el montaje es totalmente estricto a una estructura predefinida, que organiza los tiempos de duración de los cortes de acuerdo a las sensaciones que se busquen.

Recursos de Temporalidad:

Elipsis: Procedimiento en el tratamiento del tiempo narrativo que consiste en la sustracción de fragmentos temporales irrelevantes al relato. De esta manera se comprimen las acciones.

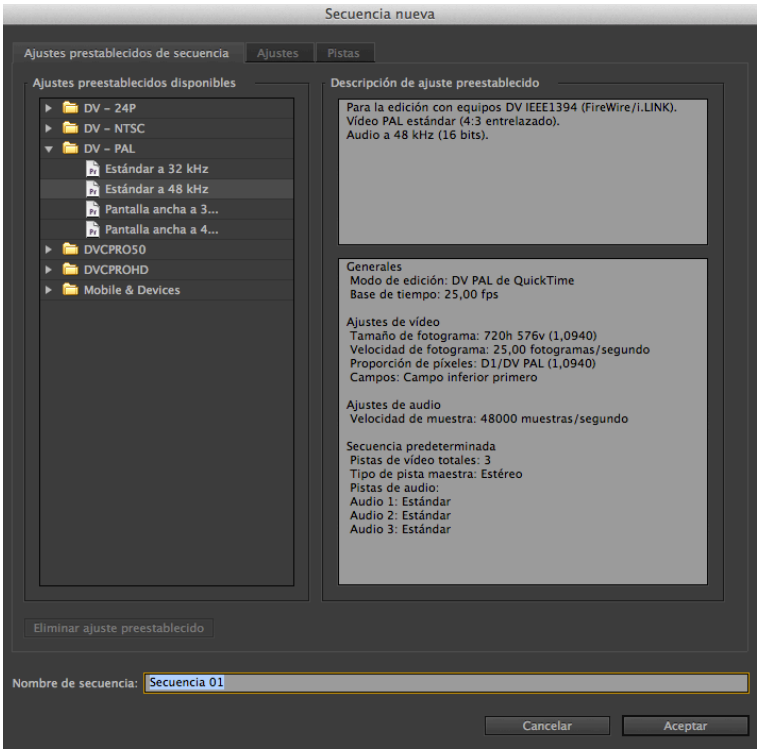
Flashback – Flash Forward: Saltos temporales breves que remiten al pasado o al futuro del la historia. La función narrativa más recurrente del flashback es para generar recuerdos y en el caso del flashforward para realizar premoniciones.

Raconto: Viaje hacia el pasado pero más extenso que el flashback

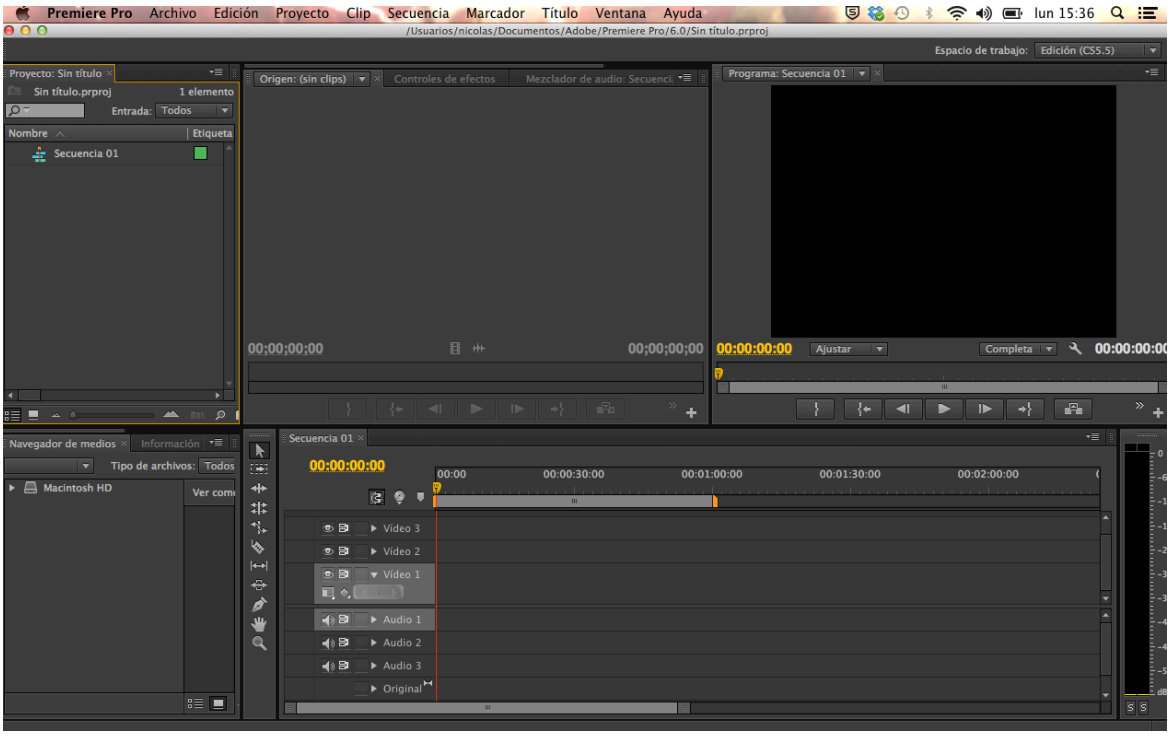
Introducción al Adobe Premier

a) Para comenzar a trabajar nuestro proyecto primero debemos primero configurar una nueva **SECUENCIA.** (secuencia es el conjunto de videos y sonidos que arman nuestra película en una progresión lineal)

Introducimos el nombre y configuramos sus características según el formato de video que usemos.

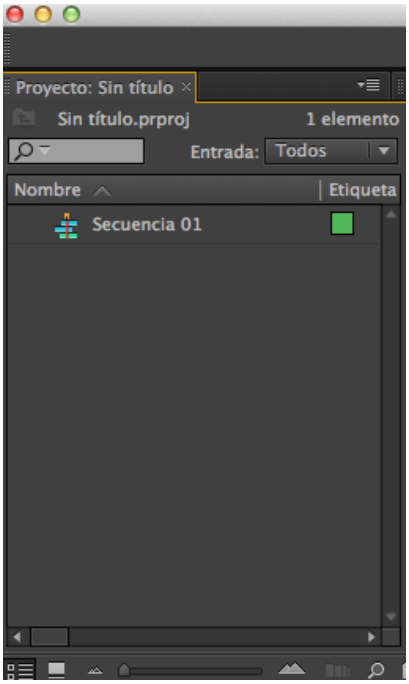


B) Espacio de trabajo

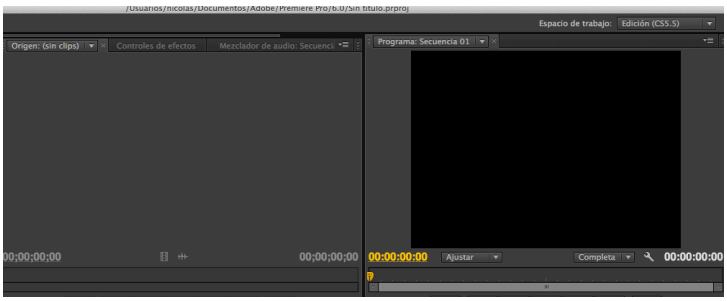


Esta conformado por diferentes herramientas

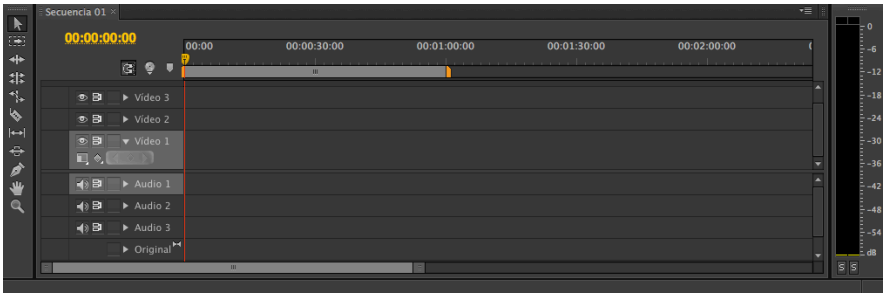
B.1) Ventana de Proyecto : Todos los archivos que importemos (audios/videos llevados al programa) irán apareciendo en esta ventana. Les podremos cambiar el nombre , crear carpetas para mantener el orden y también etiquetarlos.



B.2) Ventanas de pre visualización y visualización: en la izquierda de la imagen se podrán pre visualizar los videos de la ventana de proyecto (B.1) y en la derecha se podrá ver nuestro trabajo en la LINEA DE TIEMPO (B.3)



B.3) Línea de tiempo: Aquí iremos trabajando nuestra secuencia en progresión lineal (de principio a fin) se divide en bandas de sonido y de video



B.4) Herramientas: para trabajar nuestros archivos contamos con una "caja de herramientas" que nos permiten cortar , copiar , mover entre otras cosas.

→Herramienta de Selección

→Herramienta de selección pista

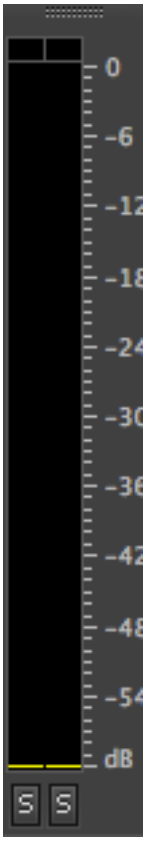
→ Herramienta de Navaja

→ Herramienta Pluma

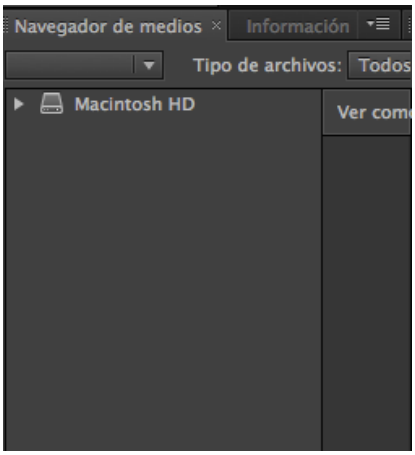
→ Herramienta Mover

→ Lupa

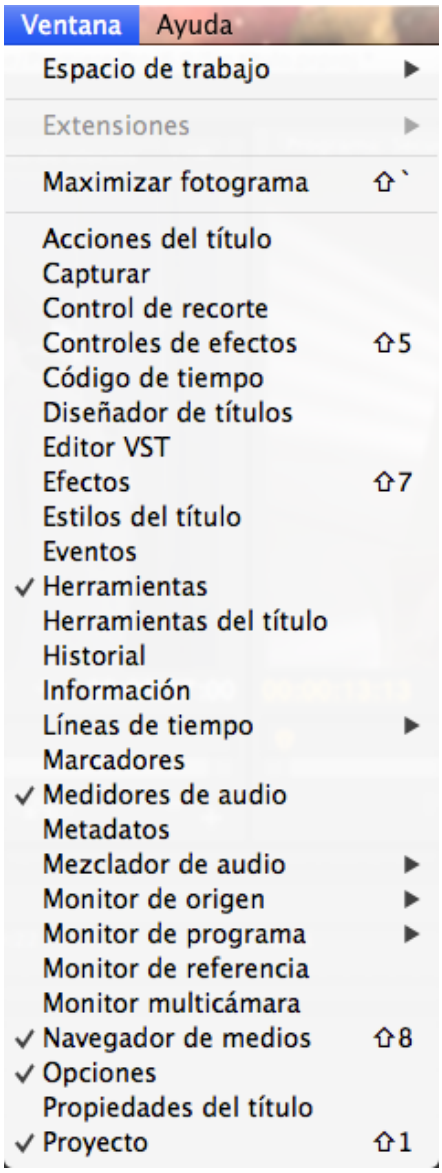
B.5) Intensidad de sonido : permite ver gráficamente cuando el sonido esta saturado (muy fuerte , marcando con un color rojo) o muy bajo (marcando con un color verde)



B.6) Navegador de medios : permite buscar archivos en nuestro disco duro desde el mismo programa

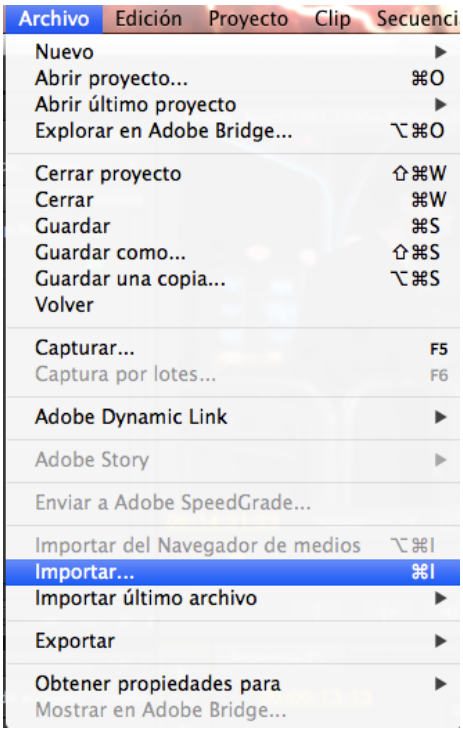


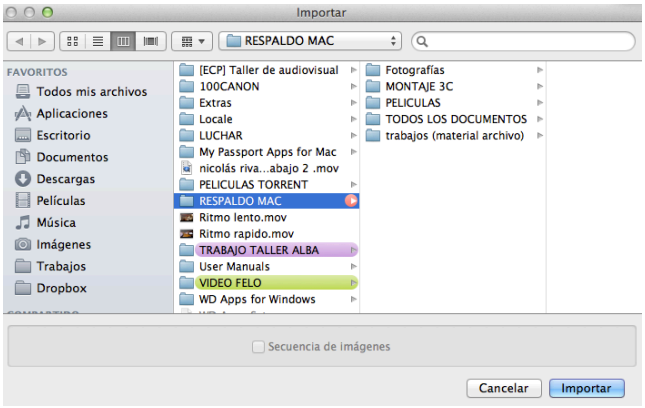
B.7) Otras ventanas : para el uso de más ventanas (o si cierran sin querer las que nombramos) tiene que ir a la pestaña de VENTANA y seleccionar la que quieran que aparezca



C) Uso básico

C.1) Importar archivos : seleccionamos los archivos con los que vamos a trabajar , para eso nos vamos a la pestaña archivo/ importar



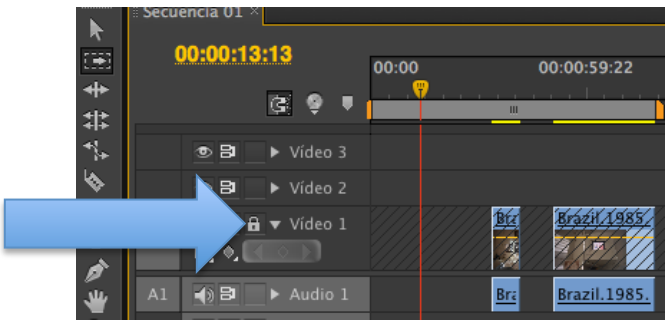


C.2) Selección de material y trasladar material a línea de tiempo

Apretando la **tecla I** (in) en al ventana de pre visualización podemos decirle al programa donde queremos empezar la selección y con la **tecla O** (out) donde termina. Luego de eso arrastrar con el cursor a la línea de tiempo

C.3) Uso de video y audio en la línea de tiempo

- **Bloquear video/audio :** para cortar solo el video o solo el audio podemos ocupar la función del candado que "bloquea la edición" en al pista seleccionada. De esta forma podemos por ejemplo extraer la música de un video y trabajarla con otras imágenes.



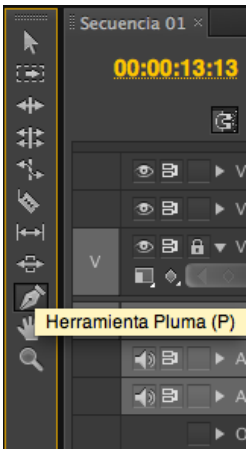
C.4) Fade In / Fade Out:

Una herramienta útil para la edición es el manejo de la intensidad del audio y el sonido.

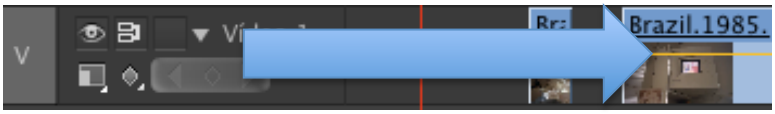
En el sonido puede servir por ejemplo para el uso de música en distintos momentos (planos de contexto / entrevista) donde se necesita volumen distinto

En la imagen para atenuar a negro o incluso hacer fundidos. (dos o más tomas distintas sobrepuestas)

Para esto ocupamos la herramienta de la pluma

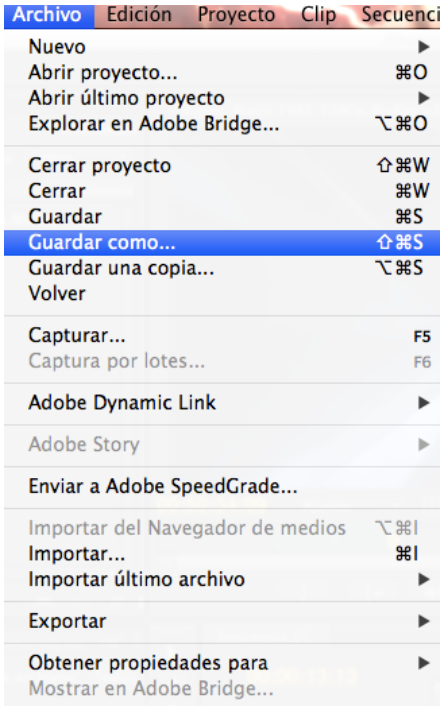


y luego utilizamos la línea de intensidad de los archivos en línea de tiempo y con el botón ALT agregamos un punto para comenzar a mover la línea amarilla. (mientras más alto más nítida la imagen o más fuerte el sonido)



C.5) Guardar proyecto : Para seguir trabajando en nuestra película a lo largo del tiempo es necesario guardar el proyecto en un archivo de adobe , que contiene todo lo realizado hasta ahora.

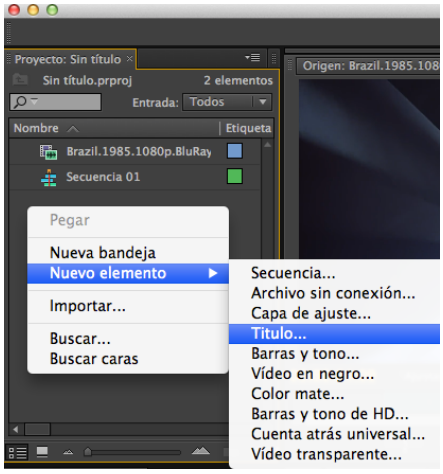
Para eso vamos a la pestaña archivo/guardar como



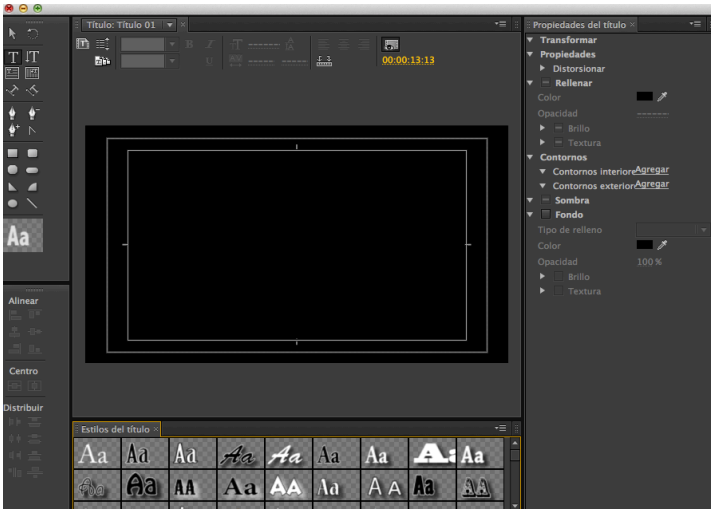
C.6) Uso de letras

Las letras en los programas de edición aparecen como elementos al igual que un archivo de video , por lo tanto hay que crearlo.

Vamos a la ventana de proyectos y apretamos click derecho/nuevo elemento/ titulo

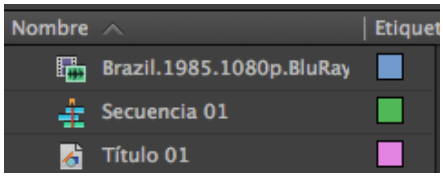


Luego nos aparecerá la ventana de título



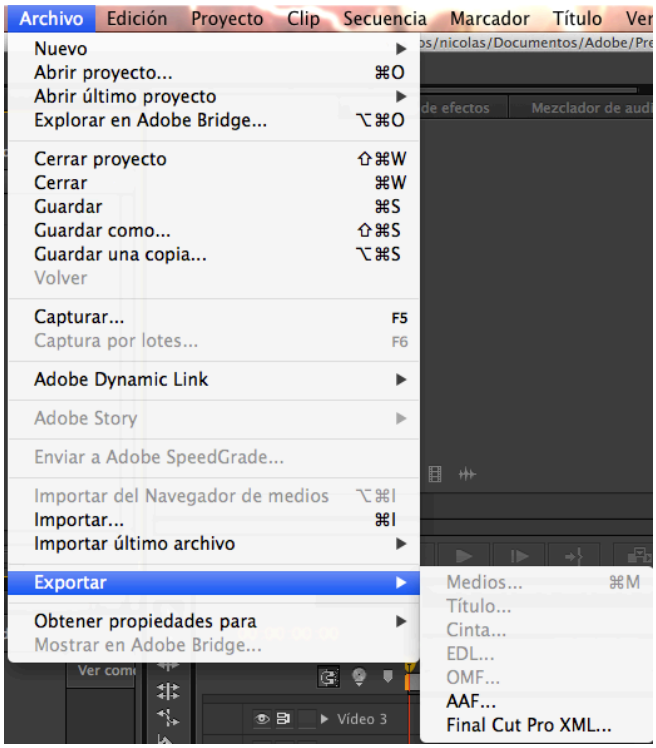
Aquí editamos el texto que queramos, a la derecha de la imagen están las herramientas para cambiar el tamaño de fuente , el tipo de fuente entre otros. Abajo hay unos tipos de fuentes predeterminados

Finalmente cerramos la ventana y el nuevo título aparecerá en la ventana de proyecto. Ahora lo arrastramos a la línea de tiempo y le damos la duración que estimemos necesaria

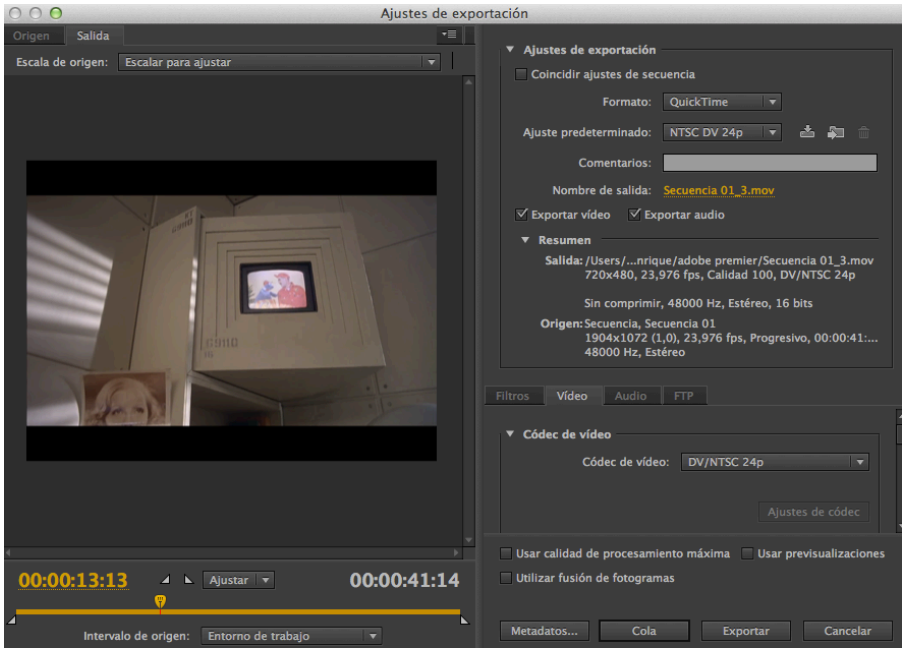


C.7) Exportación del video

Luego de terminar nuestra película , seleccionamos el inicio y el termino con la tecla I (in) y O (OUT) en la línea de tiempo y vamos a la pestaña archivo/exportar/medios



Luego configuramos la salida de nuestro archivo de video en la ventana de exportación



En esta ventana se configura el tamaño , el formato y el peso de nuestro video final y varían mucho según nuestras necesidades.